

PLANO DE AULA

UNIDADE: _____ **ANO LETIVO:** _____

PROFISSIONAL

CURSO PRÉ-ESCOLA	NÍVEL PRÉ I	TURNO MATUTINO	TURMA A
DISCIPLINA MOVIMENTO		PERÍODO	

DATA: _____

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

MOVIMENTO

CX - O EU, O OUTRO E O NÓS.

OA - (MS.EI03EO03. s. 03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.

OA - (MS.EI03EO06. s. 06) Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.

CX - CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS.

OA - (MS.EI03CG02. s. 02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, dentre outras possibilidades.

CX - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO.

OA - (MS.EI03EF01. s. 01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), fotos, desenhos e outras formas de expressão.

CX - ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

OA - (MS.EI03ET01. s. 01) Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades.

OA - (MS.EI03ET04. s. 04) Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes.

OA - (MS.EI03ET05. s. 05) Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças.

OA - (MS.EI03ET06. s. 06) Relatar fatos importantes sobre seu nascimento e desenvolvimento, a história dos seus familiares e da sua comunidade.

OA - MS.EI03ET07. s. 07) Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.

AÇÕES DIDÁTICAS

TEMA: BRINCADEIRAS DO CÉU

PREPARAÇÃO

Rotina: Na parte inicial da aula, será explicado para as crianças qual será a unidade temática e o objeto de conhecimento tematizados. Em seguida, será organizada a estrutura posicional das crianças para o desenvolvimento. Em um espaço acolhedor com tapete, almofadas e o ninho preparado antecipadamente (com pedras angariadas, duas tiras de papel com o nome das brincadeiras Amarelinhas e Cinco Marias.)

EVOLUÇÃO

ATIVIDADE 1: Amarelinhas e Cinco Marias

1º Momento

As crianças deverão ficar em roda. Irei colocar o ninho no meio da roda e perguntar: Crianças o que acham que tem dentro do ninho? Depois de todos expressar suas imaginações, revelarei o presente: Perguntando: Seriam pedrinhas ou ovos? Deixarei que a turma examine o ninho e as pedrinhas e revelarei que são pedrinhas especiais. Logo farei outra pergunta: Será que foram enviadas pelo curió ou outro amigo celeste? Quem sabe um gavião, uma andorinha ou o quero-quero? Assim, irei acolher as ideias da turma para a origem do presente. Já no clima da descoberta irei perguntar para a turma quantas pedrinhas a turma recebeu de presente? Que cores elas têm? São todas do mesmo tamanho? Qual é a mais bonita? Juntos iremos analisar.

2º Momento

Em seguida irei falar sobre o que está escrito nas tiras de papel. Fazendo as perguntas: Vocês conhecem essas letras? Alguém da turma têm o nome que começa ou termina com essas mesmas letras. Logo, farei a leitura das tiras para as crianças. O que é amarelinha e cinco-marias? Logo, explicarei as duas brincadeiras e perguntarei qual elas quer brincar primeiro?

3º Momento

Em seguida, solicitarei que as crianças brinquem.

1º Brincadeira: Cinco - Marias: Número de participantes: um para cada jogo.

Será separado cinco pedrinhas e as colocarei no chão na frente de cada participante. A brincadeira começa jogando - se uma pedrinha para cima e tentando pegar outra do chão, antes que a pedrinha lançada para cima caia. As pedrinhas lançadas para cima vão aumentando até que as cinco tenham sido pegadas.

2º Brincadeira: Amarelinha: Número de participantes: um para cada jogo.

Será feito no chão, com giz de lousa, o diagrama típico da brincadeira. A ordem de participação será decidida pelas crianças, por sorteio ou parlenda de escolha. Cada brincante, na sua vez, se posiciona na frente da amarelinha e começa lançando a pedrinha na casa de número 1. A casa com pedrinha não pode ser pisada, é preciso pular por cima dela. O participante pula em todas as casas até o céu. Só se pode pisar com um pé em cada casa. Depois, faz o trajeto inverso para pegar sua pedrinha. A brincadeira continua com o brincante jogando a pedrinhas nos números seguintes.

FINAL

Na parte final da aula, será registrado no livro de bordo as etapas da brincadeira, lembrando como foi a sequência.

RECURSOS

- Livro Educação Infantil: grupo 4. Vol - 2. Curitiba: Aprende Brasil, p.28-29, 2021
- Pote ou outro recipiente transparente com tampa para armazenar as pedras angariadas;
- 8 a 10 pedrinhas;
- Palha, folha ou outros elementos para compor um ninho;
- Caixa ou cesto;
- Riscantes diversos;
- Papel sulfite;
- Livro dos tesouros.